

PRINCIPE DU JEU

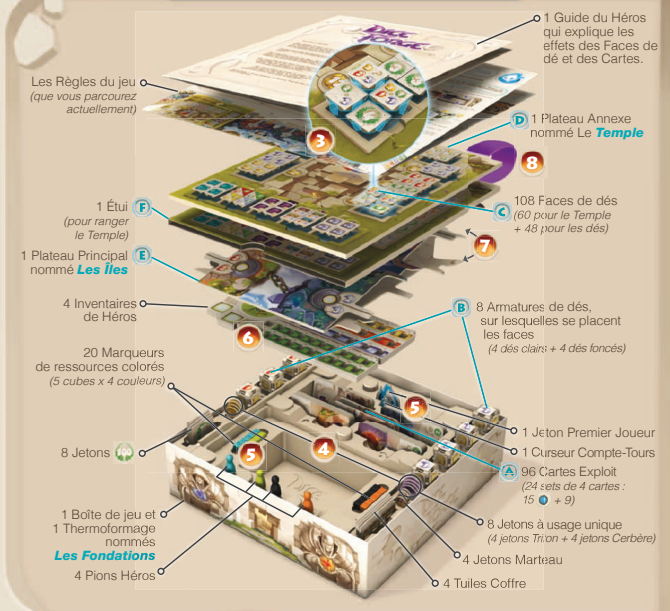
Les joueurs incarnent des héros en compétition pour avoir le plus de **Points de Gloire**.
 Durant la partie, les joueurs lancent leurs dés pour obtenir de l'**Or**, des **Fragments Lunaires**,
 des **Fragments Lunaires**, qu'ils peuvent dépenser pour :
 - acquérir de nouvelles faces pour améliorer leurs dés
 - accomplir des **Exploits** pour obtenir des récompenses
 ... et ainsi obtenir les précieux **Points de Gloire**.

Gagnez du temps !

Dans **Dice Forge**, bien ranger votre jeu, c'est commencer la mise en place de votre prochaine partie.



I MATÉRIEL



- 1 Guide du Héros qui explique les effets des Faces de dé et des Cartes.
- 18 Règles du jeu (que vous parcourrez actuellement)
- 1 Étui (pour ranger le Temple)
- 1 Plateau Annexe nommé **Le Temple**
- 108 Faces de dés (60 pour le Temple + 48 pour les dés)
- 8 Armatures de dés, sur lesquelles se placent les faces (4 dés clairs + 4 dés foncés)
- 1 Jeton Premier Joueur
- 1 Curseur Compte-Tours
- 96 Cartes Exploit (24 sets de 4 cartes : 15 (0 + 9))
- 8 Jetons à usage unique (4 jetons **Marteau** + 4 jetons **Cerbère**)
- 4 Jetons **Marteau**
- 4 Tuiles **Coffre**
- 4 Inventaires de Héros
- 20 Marqueurs de ressources colorés (5 cubes x 4 couleurs)
- 1 Boîte de jeu et 1 Thermoformage nommés **Les Fondations**
- 4 Pions Héros

II RANGEMENT

Suite à la première ouverture du jeu et après chaque partie, rangez les composants dans **les Fondations** en suivant ces étapes :

- 1 Classez les cartes Exploit (A) selon leur illustration par piles de 4 cartes identiques. Puis, rangez-les dans leurs emplacements selon leur coût et leur type (avec ou sans B) comme suit :
- 2 Assemblez chaque dé (B) conformément à sa configuration de départ, selon sa couleur*. Rangez les dés dans leur emplacement. *La couleur des dés n'a pas d'importance durant la partie
- 3 Rangez le reste des faces (C) sur le **Temple** (D) comme représenté sur l'étui du Temple (F).
- 4 Rangez les jetons à usage unique, les jetons (M), les jetons **Marteau** et les tuiles **Coffre** dans leurs emplacements respectifs.
- 5 Rangez les pions Héros, le curseur **Compte-Tours**, le jeton **Premier Joueur** et les marqueurs de ressources dans leurs emplacements respectifs.
- 6 Rangez les Inventaires des Héros dans leur emplacement.
- 7 Repliez le plateau **Les Îles** (E) et rangez-le dans son emplacement.
- 8 Insérez le **Temple** (D) dans son étui (F) puis rangez-le dans son emplacement.



III MISE EN PLACE



CONFIGURATION POUR UNE PREMIÈRE PARTIE À QUATRE JOUEURS

Pour une partie à deux joueurs ou trois joueurs, suivez les mêmes étapes de mise en place en vous référant aux "Variations de mise en place" pour les changements.

Assurez-vous que le rangement soit correct puis retirez des Fondations l'étui contenant le Temple et mettez-le de côté pour le moment.

- 1 Dépliez le plateau des Îles et placez-le à côté des Fondations.
- 2 Placez toutes les cartes (A) dans leurs emplacements respectifs autour du plateau des Îles en formant des piles de quatre cartes identiques. Pour connaître leur emplacement, faites correspondre le coût de chaque carte au coût indiqué sur l'emplacement. *Les cartes (B) sont recommandées pour une 1ère partie.
- 3 Placez le curseur **Compte-Tours** sur l'emplacement "1" du compte-tours.
- 4 Chaque joueur doit avoir :
 A Prendre et placer devant lui un **Inventaire de Héros**.
 B Prendre les 5 marqueurs de ressources de sa couleur et les placer sur chaque emplacement "0" de son Inventaire.
 C Prendre le Pion Héros de sa couleur et le placer sur le Portail Originel correspondant.
 D Prendre un dé clair et un dé foncé (assemblés conformément à l'exemple dans la partie "Rangement") et les placer sur leurs emplacements de leur Inventaire de Héros.
- 5 Le plus jeune joueur est désigné **Premier Joueur** et prend le jeton **Premier Joueur** (qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie).
- 6 Chaque joueur ajuste alors sa réserve d'Or en plaçant son marqueur de ressources sur le nouvel emplacement de sa réserve d'Or selon l'ordre du tour (sens horaire) :
 Joueur 1 = 3 Or
 Joueur 2 = 2 Or
 Joueur 3 = 1 Or
 Joueur 4 = 0 Or
- 7 Sortez le Temple de l'étui et placez-le sur les Fondations. Mettez l'étui de côté pour le reste de la partie.

Pour être sûr qu'une carte est bien placée, vérifiez que les illustrations de la carte et de l'emplacement concordent.

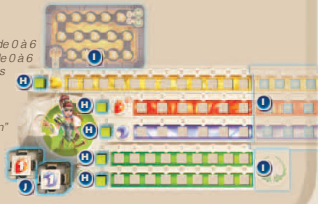
Description d'une Carte Exploit

RECTO
 A Points de Gloire (comptabilisés en fin de partie)
 B Effet de la carte
 C Type(s) d'effet de la carte (M) / (C) / (E)
 D Coût de l'Exploit
 *Certaines cartes n'ont pas d'effet mais seulement des Points de Gloire.
VERSO
 E Effet permanent de la carte**
 F Type d'effet permanent : (M) / (C) / (E)
 G Carte conseillée pour une première partie
 **Certaines cartes n'ont pas d'effet permanent.



Description d'un Inventaire de Héros

H 4 réserves :
 - Une réserve d'Or, numérotée de 0 à 12
 - Une réserve de **Fragments Lunaires**, numérotée de 0 à 6
 - Une réserve de **Fragments Lunaires**, numérotée de 0 à 6
 - Une réserve de **Points de Gloire**, divisée en unités et dizaines.
 I 3 espaces dédiés :
 - Un pour les tuiles "Coffre du Forgeron" (réserves supplémentaires)
 - Un pour les jetons (M).
 J Un emplacement pour les dés du Héros



VARIATIONS DE MISE EN PLACE

I - SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

Nombre de joueurs	2	3	4
Nombre de cartes par pile	4	3	2
Nombre de faces de dé par bassin dans le Sanctuaire	4	4	2*
Or de chaque joueur selon l'ordre du tour (1 ^{er} / 2 ^{ème} / 3 ^{ème} / 4 ^{ème} joueurs)	3/2/1/0	3/2/1	3/2
*Retirez aléatoirement 2 faces par bassin.			
Nombre de manches	9	10	9

II - SELON LES CARTES EXPLOITS UTILISÉES

Après leur première partie, les joueurs peuvent renouveler leur expérience de jeu en changeant les cartes Exploit utilisées.

Pour cela, lorsque vous mettez le jeu en place, remplacez* un à neuf sets de cartes par le set alternatif correspondant, comme montré ci-contre.

Exemple : Vous pouvez remplacer les sets (A), (B), et (C) respectivement par les sets (D), (E) et (F).

*Pour encore plus de challenge, vous pouvez déterminer aléatoirement, pour chaque emplacement, lequel des deux sets est utilisé pour la partie.



2 L'étape "Tous les joueurs reçoivent les faveurs des dieux" est réalisée deux fois consécutivement à chaque tour. (Cf. - Déroulement du jeu - page 2).

Le jeu est divisé en plusieurs manches. Durant chaque manche, chaque joueur joue un tour en tant que Joueur Actif, en commençant par le Premier Joueur.

TOUR D'UN JOUEUR ACTIF

Le joueur dont c'est le tour est appelé "Joueur Actif". Un tour se déroule en quatre étapes successives :

1 TOUS LES JOUEURS REÇOIVENT LES FAVEURS DES DIEUX

Tous les joueurs reçoivent **simultanément*** les faveurs des dieux.

Rappel : lors d'une partie à deux joueurs, cette étape est réalisée deux fois.

Recevoir les faveurs des dieux : Un joueur qui reçoit les faveurs des dieux lance ses deux dés puis le replace sur son Inventaire en affichant les faces obtenues. Il applique les pouvoirs des faces affichées, dans l'ordre de son choix. (La plupart du temps, il s'agira de collecter des ressources).

Cette action intervient :
- lors de l'étape 1,
- via l'effet de certaines cartes,
- lors d'une **chasse** d'un autre héros.

**En cas de conflit d'ordre entre les joueurs lors de l'application des pouvoirs (lié à certaines faces spéciales), appliquez l'ordre du tour en commençant par le Joueur Actif.*

Recevoir une faveur mineure : Un joueur qui reçoit une faveur mineure choisit un de ses dés et le lance ; il le replace ensuite sur son Inventaire en affichant la face obtenue puis applique le pouvoir affiché. Cette action n'intervient pas lors de l'étape 1, mais uniquement via l'effet de certaines cartes.

2 LE JOUEUR ACTIF PEUT APPELER DES RENFORTS

Le Joueur Actif, s'il dispose d'une ou plusieurs cartes à effet Renforts, peut activer chacun de leurs effets une fois, dans l'ordre de son choix.

3 LE JOUEUR ACTIF PEUT EFFECTUER UNE ACTION

Le Joueur Actif peut effectuer une action A ou B :

A - FAIRE UNE OFFRANDE AUX DIEUX

Le Joueur Actif récupère une ou plusieurs faces **strictement différentes** du Sanctuaire en dépensant 1, indiqué près du bassin pour chaque face récupérée. Puis il doit immédiatement **forger** la/les face(s) nouvellement acquise(s), dans l'ordre de son choix.

Forger une face : Lorsqu'un joueur forge une nouvelle face de dé, il retire la face qu'il souhaite remplacer (en utilisant comme levier celle qu'il vient d'obtenir). Il place alors la face retirée près de son Inventaire et installe la nouvelle face sur l'emplacement vide. Puis il **repose le dé** transformé sur son Inventaire en affichant la face forgée.

B - ACCOMPLIR UN EXPLOIT

1) Le Joueur Actif choisit l'Exploit qu'il souhaite accomplir et dépense les ressources indiquées près de la carte Exploit. Puis il déplace son pion Héros sur le Portail de l'Île correspondant à l'Exploit. Si un héros adverse est déjà présent sur l'emplacement, il doit le **chasser**.

**Si son pion est déjà sur l'emplacement, il n'a pas besoin de le déplacer.
NB : Un héros ne peut pas accomplir un Exploit si la pile de cartes correspondante est vide.*

Chasser un héros adverse : Un Joueur Actif qui déplace son pion Héros sur un Portail déjà occupé par un pion Héros adverse chasse ce héros pour prendre sa place. Pour cela, le joueur chassé déplace son pion Héros sur son Portail Originel et reçoit immédiatement **les faveurs des dieux** en compensation.

2) Puis le Joueur Actif prend la première carte Exploit de la pile et applique son effet si elle en comporte.

3) Enfin, il **retourne** la carte (sur son verso) et la place près de son Inventaire dans une pile parmi trois, selon son type d'effet :

<p>Pile 1: exploits sans effet permanent</p>	<p>Pile 2* : cet effet permanent s'active tout au long de la partie, selon certaines conditions. (cf. Guide du Héros)</p>	<p>Pile 3* : cet effet permanent s'active tout au long de la partie, lors de l'étape 2, lorsque le propriétaire de la carte est Joueur Actif. (cf. Guide du Héros)</p>
--	---	--

NB : Ce type d'effet n'est pas présent dans la configuration conseillée pour une première partie (0).

**Veillez à laisser chaque effet apparent lors de la superposition des cartes.*

4 LE JOUEUR ACTIF PEUT EFFECTUER UNE ACTION SUPPLÉMENTAIRE

Une fois par tour, le Joueur Actif peut dépenser 2 pour effectuer une action supplémentaire A ou B (cf. étape 3).

FIN DU TOUR DU JOUEUR ACTIF

À la fin de l'étape 4, le tour du Joueur Actif se termine immédiatement (qu'il ait fait ou non une action supplémentaire).
Un nouveau tour commence, le joueur suivant dans le sens horaire devient le nouveau Joueur Actif.

FIN DE LA MANCHE

Une fois que chaque joueur a effectué son tour de Joueur Actif, la manche prend fin. S'il s'agit de la dernière manche, la partie est terminée. Sinon, le curseur Compte-Tours est avancé d'une case et une nouvelle manche commence.

** Rappel : 9 manches à deux et quatre joueurs, 10 manches à trois joueurs.*

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS DE GLOIRE



À la fin de la dernière manche, la partie se termine immédiatement et on procède au décompte des Points de Gloire. Chaque joueur cumule les affichés par ses cartes Exploit avec ceux indiqués sur son Inventaire, y compris son/ses jetons. Le joueur qui a le plus de est déclaré vainqueur et gagne sa place parmi les dieux. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



EXEMPLE D'UN TOUR COMPLET DE JOUEUR ACTIF

Tous les joueurs reçoivent les faveurs des dieux. Parmi eux, Max, le Joueur Actif, obtient une face et une face et ajoute donc les ressources à sa réserve immédiatement.

Max dispose de trois cartes à effet Renforts. Il décide d'activer, dans l'ordre :

- Sa carte "Les Sabots d'Argent" : il reçoit une faveur mineure et obtient 1.
- Sa première carte "Les Ailes de la Gardienne" : il décide d'ajouter 1 à sa réserve.
- Sa seconde carte "Les Ailes de la Gardienne" : il décide d'ajouter 1 à sa réserve.

Max dispose de 9 et décide de faire une offrande aux dieux :

- Il dépense 3 pour prendre une face et 3 pour prendre une face.
- Comme il ne peut pas obtenir de face identique à ces deux faces lors de cette offrande, il dépense 2 pour obtenir une face. (Au total, il dépense 8).

Max décide de forger une des faces nouvellement acquises sur un de ses dés et les deux autres faces sur son second dé.

- D'abord, il retire sa face de son premier dé et la remplace par la face.
- Il remet ce dé à sa place sur son Inventaire, en affichant la face.
- Il procède de même pour son second dé en remplaçant successivement sa face par la face et sa face par la face.
- Il remet ce dé à sa place sur son Inventaire, en affichant la face.
- Enfin, il place les faces retirées devant lui.

Max décide de dépenser 2 pour accomplir une seconde action.

Max dispose de 5 et veut accomplir l'Exploit "Le Passeur" qui coûte 4. Sur le Portail de l'Île correspondante se situe le pion Héros d'Alex qui a accompli l'Exploit "Casque d'Invisibilité" au tour précédent.

- Max dépense 4 et place son Pion Héros sur le Portail de l'Île comprenant l'Exploit "Le Passeur".
- Le pion Héros d'Alex est chassé : Alex déplace son pion Héros sur son Portail Originel, ce qui lui permet de recevoir immédiatement les faveurs des dieux. Alex lance ses dés et en applique les pouvoirs.
- Max prend alors la carte Exploit "Le Passeur" apparente.
- Cette carte n'a pas d'effet immédiat ou permanent. Il retourne donc immédiatement la carte et la place face cachée devant lui sur la pile des cartes sans effet permanent.

Max a réalisé toutes les étapes de son tour, qui prend fin immédiatement.

DETAILS COMPLÉMENTAIRES

- Pendant la partie, les joueurs peuvent manipuler leurs dés pour les observer mais doivent ensuite les reposer à leur emplacement sur les faces affichées initialement.

- Forger une face est le seul moyen de transformer un dé. Un joueur ne peut jamais réintégrer ses dés ou remettre sur un dé une face qu'il a préalablement enlevée.

- Un pion Héros reste sur son emplacement tant qu'il n'est pas chassé ou qu'il n'est pas déplacé sur un autre Portail.

- Un joueur peut accomplir n'importe quel Exploit, y compris ceux qu'il a déjà accomplis (y compris durant un même tour).

- Si une réserve d'un joueur (ou) atteint son maximum, alors tout gain supplémentaire de cette ressource est perdu.

- Si un joueur atteint 100, il prend un jeton et place ses marqueurs de ressources sur les emplacements "0" et reprend son décompte à partir de 0.

CREDITS

Relecture : Amélie Constant

DICE FORGE

GUIDE DU HÉROS

Bienvenue, mortel !

Les récits de tes exploits héroïques sont parvenus jusqu'à notre divine demeure. Tu n'es pas sans savoir qu'une place vient de s'y libérer... Dans notre générosité, nous sommes prêts à faire de toi un demi-dieu. Mais tu n'es pas le seul héros à t'être montré digne de cet honneur. Nous allons donc vous départager lors d'un tournoi épique qui sera l'occasion de nous divertir. Nous, les Dieux, sommes parfois pris d'un ennui mortel.

Prépare-toi à quitter le monde terrestre pour te rendre sur nos Îles célestes. Chacun de nous a aménagé la sienne pour ta venue. Tu constateras que nous avons des goûts très... différents.

A ton arrivée, tu recevras les Dés. Ces artefacts divins te permettront de recevoir nos faveurs. Bien sûr, les mortels généreux sont ceux que nous préférons. Couvre-nous d'offrandes et nous t'aiderons à forger tes Dés. Adresse tes demandes avec sagesse et nos faveurs n'en seront que plus belles.

C'est à travers ses Exploits qu'un héros se démarque. Nous t'avons donc préparé des épreuves mortellement amusantes. Emprunte les portails qui relient nos Îles et paie le tribut qui nous est dû pour y participer. Certaines de nos reliques doivent encore trainer dans les parages. Elles sont à toi si tu les trouves. Les créatures qui ne voudront pas te manger auront peut-être aussi envie de t'être utiles.

L'épreuve va bientôt débiter. Garde ce guide avec toi, il te permettra de comprendre ce que tu trouveras sur ton chemin. Pour tout connaître du règlement du tournoi, réfère-toi d'abord aux Règles du Jeu.

Si jamais tu crois au hasard, alors bonne chance ! Les Dieux, eux, ne jouent pas aux dés...

LE MARTEAU DU FORGERON

Retournez cette carte et placez-la dans l'emplacement prévu au-dessus de votre Inventaire de Héros. Prenez un jeton Marteau et placez-le côté « I » sur l'icône de votre parcours.

Désormais, à chaque fois que vous obtenez de l'argent par un quelconque moyen, vous pouvez décider de ne pas tout ajouter à votre réserve et utiliser tout ou partie de cet argent pour avancer votre jeton Marteau d'autant de cases sur le parcours.

Si le jeton Marteau atteint la dernière case, recevez 10 argent, retournez-le côté « II » et placez-le sur l'icône pour continuer directement le parcours.

Si le jeton Marteau atteint la dernière case à nouveau, recevez 15 argent, placez votre carte « Marteau » sur votre pile de cartes sans effet permanent et placez le jeton Marteau à côté.

Obtenir une autre carte « Marteau » avant d'avoir défaussé les précédentes :

- Placez la carte « Marteau » temporairement sous les premières, en attendant que celles-ci soient terminées.

- Lorsque vous terminez le parcours « II » en cours, vous pouvez continuer directement un parcours « I » sur la carte « Marteau » suivante.

- Vous pouvez garder le même jeton Marteau pour vos différents parcours.

LE COFFRE DU FORGERON

Prenez une tuile Coffre et assemblez-la à la suite de votre Inventaire de Héros, augmentant ainsi les limites de vos réserves.

L'ANCIEN

Pas d'effet immédiat.

Effet : vous pouvez dépenser 3 argent pour gagner 4 argent.

LES HERBES FOLLES

Recevez 3 argent et 3 argent.

LA GRANDE OURSE

Pas d'effet immédiat.

Effet : recevez 3 argent.

Condition d'activation : chaque fois que :

> vous chassez un héros

> vous êtes chassé par un autre héros.

LE SANGLIER ACHARNÉ

Effet : dans les Jardins du Temple, prenez la face correspondante à votre carte « Sanglier Acharné ».

Choisissez un autre joueur comme étant le porteur de la face. (Cf. Pouvoir des faces)

Celui-ci doit immédiatement forger cette face sur un de ses dés (il choisit le dé et l'emplacement). Il ne peut plus la retirer de son dé jusqu'à la fin de la partie.

Effet : recevez au choix 1 argent, 1 argent ou 3 argent.

Condition d'activation : chaque fois que les pouvoirs de la face associée à cette carte sont activés.

NB : L'effet ne subit pas l'effet négatif de la carte « Minotaure ».

LES SABOTS D'ARGENT

Pas d'effet immédiat.

Effet : Recevez une faveur mineure.

LES SATYRES

Tous les autres joueurs lancent leurs dés, les replacent sur leur emplacement et n'appliquent pas les pouvoirs affichés.

Puis vous désignez 2 faces parmi celles affichées sur les dés adverses et en appliquez les pouvoirs, comme si vous receviez les faveurs des dieux.

LES AILES DE LA GARDIENNE

Pas d'effet immédiat.

Effet : recevez 1 argent, 1 argent ou 1 argent.

LE MINOTAURE

Tous les autres joueurs lancent leurs dés, les placent sur leur emplacement et appliquent leurs pouvoirs avec les modifications suivantes :

> Toutes les faces qui rapportent des ressources (argent) en font perdre à la place.

> La face n'a pas d'effet.

NB : Si une réserve est à 0 (ou l'atteint), alors toute perte supplémentaire de cette ressource est sans effet.

NB 2 : Si un joueur a le choix de la ressource qu'il perd, il peut choisir une ressource dont il ne dispose pas ou en quantité insuffisante (pour minimiser ses pertes.)

CARTE DES ÎLES – EFFETS DES CARTES

LA VOILE CELESTE

Récupérez une face des Jardins du Temple et forgez-la aussitôt sur un de vos dés.

LE BOULIER DE LA GARDIENNE

Choisissez une face parmi celles présentes dans les Jardins du Temple et forgez-la aussitôt sur un de vos dés.



LE CERBÈRE



Récupérez un jeton à usage unique « Cerbère ».
Après avoir reçu une **faveur des dieux** ou une **faveur mineure**, vous pouvez utiliser ce jeton pour appliquer une seconde fois le résultat de votre lancer.
Après utilisation, retournez et défaussez ce jeton près de votre pile de cartes sans effet permanent.

NB : Si le résultat du lancer comporte des choix, vous pouvez faire des choix différents lors de la seconde application.

NB 2 : Vous ne pouvez utiliser qu'un seul jeton « Cerbère » pour un même lancer.

LE PASSEUR



Pas d'effet. Cette carte ne donne que des

LE CASQUE D'INVISIBILITÉ



Récupérez une face des Jardins du Temple et **forgez-la** aussitôt sur un de vos dés.

LA SENTINELLE



Recevez les **faveurs des dieux** deux fois de suite.
Pour chaque gain de ou obtenu, vous pouvez choisir de ne pas l'ajouter à votre réserve et de recevoir à la place 2 par ou .

LA PINCE



Recevez les **faveurs des dieux** deux fois de suite.

LA MÉDUSE



Pas d'effet. Cette carte ne donne que des

LE MIROIR ABYSSAL



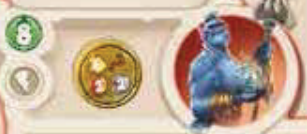
Récupérez une face des Jardins du Temple et **forgez-la** aussitôt sur un de vos dés.

L'ÉNIGME



Recevez une **faveur mineure** 4 fois de suite.
(Vous devez utiliser le même dé pour les 4 lancers.)

LE TRITON



Récupérez un jeton à usage unique « Triton ».
Durant votre tour de Joueur Actif, vous pouvez utiliser ce jeton pour ajouter à vos réserves, au choix, 2 , 2 ou 6 .

LE CYCLOPE



Recevez une **faveur mineure** 4 fois de suite.
Pour chaque gain d', obtenu, vous pouvez choisir de ne pas l'ajouter à votre réserve et de recevoir à la place 1 par .

TYPES D'EFFETS



EFFETS IMMÉDIATS

Lorsque vous obtenez la carte :

- 1) Appliquez immédiatement l'effet.
- 2) Retournez la carte et placez-la avec les autres cartes qui n'ont pas d'effet permanent.



EFFETS RENFORTS

Lorsque vous obtenez la carte :

retournez-la et placez-la avec les autres cartes.

Effet permanent :

Appliquez l'effet durant l'étape de chacun de vos tours de Joueur Actif.

L'HYDRE



Pas d'effet. Cette carte ne donne que des

LE TYPHON



Recevez 1 pour chaque face que vous avez **forgée** depuis le début de la partie.
(Nombre de faces défaussées devant vous.)



EFFETS AUTOMATIQUES

Lorsque vous obtenez la carte :

retournez-la et placez-la avec les autres cartes.

Effet permanent :

Appliquez l'effet chaque fois que la condition spécifiée par la carte est remplie.

RAPPEL

Or | Fragments Solaires
Fragments Lunaires | Points de Gloire

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JOUEUR ACTIF



1 - Tous les joueurs reçoivent simultanément les **favours des dieux**.
(Suivez l'ordre du tour en cas de conflit)



2 - Le Joueur Actif peut activer chacune de ses cartes à effet Renforts dans l'ordre de son choix.



3 - Le Joueur Actif peut effectuer UNE des deux actions suivantes :

- Faire une offrande aux Dieux.
(Prendre des faces du Sanctuaire)
- Accomplir un Exploit.
(Prendre une carte sur une Ile)



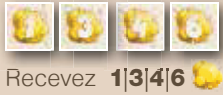
4 - Le Joueur Actif peut dépenser 2 et effectuer une action supplémentaire.
(Une fois par tour)

RAPPEL

Or | Fragments Solaires | Fragments Lunaires
Points de Gloire

POUVOIRS DES FACES DE DÉS

FACES DE DÉ SIMPLES



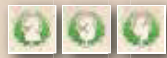
Recevez **1|3|4|6**



Recevez **1|2**

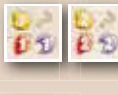


Recevez **1|2**

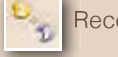


Recevez **2|3|4**

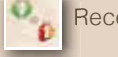
FACES DE DÉ HYBRIDES



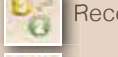
Choisissez parmi ou et recevez **1|2** de cette ressource.



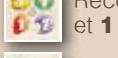
Recevez **2** et **1**



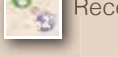
Recevez **1** et **1**



Recevez **3** ou **2**



Recevez **1**, **1**, **1** et **1**



Recevez **2** et **2**

FACES DE DÉ SPECIALES



Cette face ne rapporte rien en soi ; elle augmente la valeur de la face à laquelle elle est associée. Multipliez par trois le gain de la face obtenue sur votre autre dé.
NB : Dans le cas où le pouvoir de la face multipliée implique un choix, choisissez d'abord le gain avant de le multiplier.

Exemple :

$3 + 3 = 3$ ou 3 ou 3

$3 + 3$: vous ne recevez rien.

lorsque vous obtenez cette face via une **favours mineure**, vous ne recevez rien.



Appliquez, au choix, le(s) pouvoir(s) d'une face affichée sur le dé d'un de vos adversaires.

$3 + 3$: Vous devez d'abord choisir le pouvoir que vous appliquez avant de multiplier son gain.

Exemple :



POUVOIRS DES FACES DE DÉS LIÉES AUX AUTRES CARTES



Vous pouvez récupérer puis **forger** immédiatement une face du Sanctuaire en dépensant l' correspondant, à son coût réduit de 2.
Si plusieurs joueurs appliquent le pouvoir de faces lors de l'étape, résolvez alors l'application des pouvoirs dans l'ordre du tour en commençant par le Joueur Actif.

$3 + 3$: recevez puis **forgez** une face du Sanctuaire pour son coût réduit de 6.



Chaque face Sanglier Acharné est associée à une carte. Elle comporte deux pouvoirs qui offrent un gain à deux joueurs différents : le porteur de la face et le propriétaire de la carte.

Pouvoir 1) Vous (le porteur de la face) recevez au choix **1** ou **1**.
Pouvoir 2) Le propriétaire de la carte correspondante active l'effet de sa carte.

Cas spécial : si un joueur applique le pouvoir affiché sur une face d'un joueur grâce à une face, il reçoit au choix **1** ou **1**. Le propriétaire de la carte « Sanglier Acharné » correspondante active donc l'effet de sa carte.

Exemple :

Pouvoir 1)



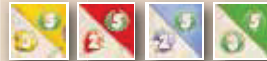
Pouvoir 2)



est le propriétaire de la carte « Sanglier Acharné » correspondante.

$3 + 3$: vous (le porteur) multipliez le gain que vous avez choisi par 3 (**3** ou **3**).

Le propriétaire de la carte active 3 fois de suite l'effet de sa carte.



Il existe quatre faces « Bouclier de la Gardienne » différentes. (Une pour chaque type de ressources.)

Chaque face montre deux gains possibles (A et B).

Une face « Bouclier de la Gardienne » n'octroie pas toujours le même gain. Celui-ci dépend de l'autre face de dé à laquelle il est associé.

> Si ce gain est du type de la ressource de la face recevez **5**. (Gain A)

> Si ce gain est d'un autre type que la ressource de la face recevez les ressources affichées par la face. (Gain B)

Exemple :

Gain A : $4 + 5 = 4$ + 5

Gain B : $1 + 3 = 1$ + 3

Note : Si la face affichée sur le dé associé requiert un choix, choisissez d'abord le gain obtenu pour déterminer le gain de votre face.

Exemple :

$3 + 3$

> Si le joueur choisit de gagner **1** : $3 = 5$. (A)

> Si le joueur choisit de gagner **1** ou **1** : $3 = 3$. (B)

$3 + 3$: multipliez par 3 le gain B. Ex : $3 + 3 = 9$.

lorsque vous obtenez cette face via une **favours mineure**, recevez le gain B.